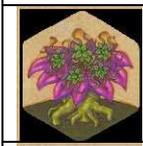


Sashimites

	<p>Samurai Aucun projectile ne peut capturer Le Samurai. De plus, le samurai n'est pas affecté par les capacités spéciales qui le visent. (ex : capacité de la Flamme, capacité du Repousseur, capacité du Zélote, etc.)</p>
	<p>Daimyo Après avoir déplacé le Daimyo, vous pouvez prendre le Serf le plus proche de lui et le placer à côté du Daimyo. Si le Serf le plus proche est immobilisé pour n'importe quelle raison, aucun Serf n'est bougé. Si vous avez un dé indiquant un Serf (ou un Daimyo) vous pouvez alors jouer le Serf à partir de cette nouvelle position. Sur un résultat Daimyo sur le dé, vous pouvez toujours amener un Daimyo en renfort si vous n'en avez plus en jeu (même si vous pouvez déplacer un Serf).</p>
	<p>Ninja Le Ninja peut lancer un Shuriken avant de se déplacer.</p>
	<p>Archers Au lieu de déplacer l'Archer, vous pouvez lancer une Flèche.</p>
	<p>Serfs Vous pouvez déplacer un Serf au lieu de déplacer le Daimyo pour un résultat Daimyo sur le dé.</p>
	<p>Flèche (projectile) Elimine l'insecte qu'elle capture. Si elle tombe sur sa face spéciale (S) sans avoir pris d'insecte, elle peut être lancée de nouveau (une seule fois) à partir de l'endroit où elle se trouve.</p>
	<p>Shuriken (projectile) Elimine l'insecte qu'il capture.</p>
Améliorations des Bases	
	<p>Kami (mont fidji) Placez le Kami à côté du mont Fuji. Il pourra être déplacé en utilisant un coup supplémentaire. (ou en utilisant la capacité du Daimyo améliorée) Le Kami élimine tous les jetons qu'il recouvre (insectes amis ou ennemis, projectiles, ressources, bases endommagées...) sans tenir compte de leurs pouvoirs spéciaux. Les grosses bases capturées sont retournées du côté endommagé. Lorsque le Kami est éliminé, vous pouvez le ramener en jeu en payant une ressource.</p>
	<p>Pillage (mont fidji) Chaque insecte pris par un paysan vous rapporte une ressource prise dans la défausse.</p>
	<p>Attaque empoisonnée (Forteresse) Les insectes pris par le Ninja (mais pas le Shuriken) sont retirés du jeu et ne pourront y revenir par aucun moyen.</p>
	<p>Commandement (Forteresse) Au lieu de déplacer le Daimyo vous pouvez déplacer n'importe quel insecte allié.</p>

Cosmoplantes

Même si ce sont des plantes, les Cosmoplantes sont considérées comme des insectes au niveau des règles.

	<p>Mimeticus Si un Mimeticus est capturé par un insecte ou un projectile alors qu'il a sa face spéciale visible (S), il se retourne simplement face normale, puis il est posé à côté de l'insecte qui l'a capturé. Si c'était un projectile qui l'avait capturé, celui-ci est automatiquement défaussé.</p>
	<p>Ficus Après avoir déplacé le Ficus, si vous n'êtes pas dans une zone de déploiement ennemie et que vous n'avez pas capturé d'insecte, vous pouvez prendre un Afidus parmi vos pertes et le mettre en jeu à côté du Ficus.</p>
	<p>Fungus Quand le Fungus élimine un insecte ennemi, prenez un pion Spore de votre réserve de projectiles et mettez le en jeu à côté du Fungus. Cette capacité est ignorée si vous n'avez plus de Spores dans votre réserve.</p>
	<p>Edera Après avoir déplacé l'Edera, vous pouvez lancer une Liane Parasite. Si tous les pions Liane sont en jeu, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité.</p>
	<p>Afidus un Afidus qui capture un insecte ne donne pas de coup supplémentaire. Au lieu de cela, un autre Afidus peut être bougé immédiatement. Un Afidus bougé de cette façon qui capture de nouveau un insecte ne donne pas le droit d'en relancer un.</p>
	<p>Liane Parasite (projectile, 3 marqueurs) Si la liane capture un insecte adverse, celui-ci n'est pas éliminé : on met un pion Liane sur l'insecte. L'insecte sous le pion liane ne peut pas bouger. Le propriétaire de cet insecte peut le libérer en le capturant avec un autre de ses insectes.</p>
	<p>Spore(projectile) Quand elle est en jeu, une Spore est considérée comme un insecte. Elle peut être déplacée en utilisant un dé Fungus ou un lancer supplémentaire. Si elle est capturée, elle est remise dans la réserve de projectiles.</p>
Améliorations des Bases	
	<p>Lianes indépendantes (Rampicantis) Vous pouvez lancer une liane à partir de la base sur un dé Edera ou un lancer supplémentaire.</p>
	<p>Lianes tueuses (Rampicantis) Après avoir bougé, l'Edera peut tuer un pion déjà emprisonné plutôt que de relancer une liane. Un insecte tué de cette façon ne pourra revenir en jeu par aucun moyen.</p>
	<p>Colonisation par les Spores (Fungifera) Un dé de Fungus permet de bouger toutes les spores à la fois.</p>
	<p>Symbiose Afidus/Ficus (Fungifera) Sur un dé Afidus, vous pouvez toujours prendre un Afidus en jeu et le lancer à partir d'un Ficus.</p>

Attention ! On utilise un petit pion rond pour l'Edera (au lieu d'un rectangle)

